


### KIT REUSSITE SCOLAIRE

**OBJECTIF : Comprendre que face aux difficultés et obstacles que nous rencontrons au quotidien et à l'école, il faut apprendre à gérer les émotions que je ressens.**







Il s'agit d'un parcours sur lequel les enfants vont être confrontés à des obstacles à surmonter pour progresser.

Âge : 8-12 ans  
Durée : 50 minutes  
Activité : Course/parcours d'esquive

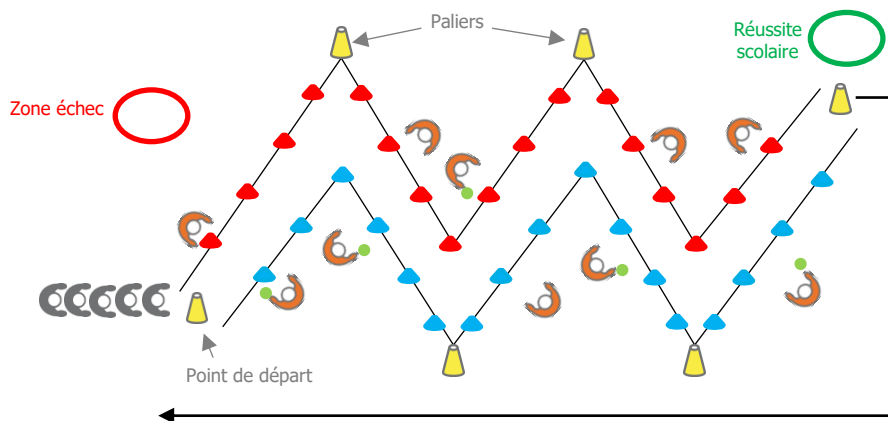
### S'ORGANISER

 20-30 enfants

Terrain = 20 x 20

-  40 petits plots couloir (espacés de 6m)
-  6 cônes (espacés de 10m)
-  5 balles de tennis en mousse
-  2 cerceaux
-  30 chasubles
-  1 sifflet

Utilisez l'annexe du jeu



### JEU SANS THÈME

### CONSIGNES

 15'

**But :** Traverser le parcours individuellement et en courant sans se faire toucher par une balle.

10 enfants (défenseurs), se mettent en duo face à face avec une balle pour 2 et vont se positionner de part et d'autre du couloir de plots (petits plots rouges et bleus sur le schéma). Les autres enfants (attaquants) sont positionnés en file indienne au niveau du point de départ.

Du plot de départ, les attaquants s'élancent un par un sur le parcours et doivent esquiver les balles lancées par les défenseurs. Mais à partir du 1<sup>er</sup> palier (2<sup>ème</sup> plot jaune), il n'y a pas de limite de passage d'attaquants en même temps : ils peuvent s'élaner à plusieurs en même temps. Si l'attaquant se fait toucher, il retourne au palier précédent, fait la queue et recommence jusqu'à ce qu'il y arrive. S'il parvient à esquiver la balle, il progresse vers le palier suivant et fait la queue s'il y trouve d'autres attaquants. Lorsqu'un attaquant parvient à terminer le parcours, il remporte 5 points. Il va ensuite se replacer au point de départ et se tient prêt à repartir (flèche sur le schéma).

Les défenseurs peuvent se faire des passes, en duo uniquement. Ils doivent également s'organiser pour viser les attaquants lorsqu'ils passent devant eux, en essayant de garder le contrôle de la balle. Faites des manches de 4-5 minutes en changeant les défenseurs à chaque fois.

### RÈGLES

- Les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer à l'intérieur du couloir de plots, ni de courir balle en main le long du couloir, mais peuvent se déplacer librement lorsqu'ils ne la tiennent pas en main.
- Interdiction de viser la tête des attaquants pour les défenseurs. Si la tête est touchée, l'attaquant a le droit de continuer le parcours.
- Dès que l'attaquant a atteint le 1<sup>er</sup> palier (2<sup>ème</sup> cône jaune) ou se fait toucher, le suivant s'élanche directement. Ensuite pour les paliers suivants, les attaquants sont libres de partir à plusieurs.
- Comptage : chaque palier atteint vaut 1 point. Si un joueur atteint le premier palier, il totalise 1 point, s'il atteint le deuxième palier, il totalise 2 points, et ainsi de suite... S'il atteint le dernier palier, il totalise 5 points.

### VARIABLES

- L'attaquant peut attraper et bloquer la balle avec les mains pour éviter d'être touché. Il relance ensuite la balle à un défenseur mais ne peut plus être visé sur ce palier.
- Agrandir le parcours (nombre de paliers) et ajouter d'autres défenseurs.

Il s'agit du même jeu, mais cette fois-ci, le terrain représente **la classe**, le ballon représente les **obstacles à l'école** (violences, punitions de l'enseignant, mauvaises notes), les différents paliers sont symbolisés différemment à chaque phase. Le dernier palier représente la réussite scolaire (atteindre le dernier palier = atteindre la réussite scolaire).

**Phase 1 (stratégie) :** Les paliers sont **des zones de stratégie**. Lorsque le joueur est touché par la balle (qu'il est confronté à un obstacle), il retourne vers la zone de stratégie précédente. Dans cette zone, il réfléchit à comment relever les défis (10 secondes), surmonter les obstacles dressés sur le chemin de l'école et élabore une stratégie en conséquence. Lorsqu'il est en situation de réussite (évite la balle), il se dirige vers la zone de stratégie suivante puis réfléchit à comment franchir l'étape suivante.

**Phase 2 (identification des émotions) :** Une « Zone échec » est placée en dehors du terrain (voir schéma). Lorsqu'un joueur atteint la « Réussite scolaire » (cerceau vert), il choisit parmi les 6 émotions (en annexe 1) celle qu'il ressent et la garde dans sa tête. Lorsqu'un joueur est touché 3 fois sur l'ensemble du parcours, il sort du jeu, va à la « Zone échec » (cerceau rouge) et choisit parmi les 6 émotions (en annexe 2) celle qu'il ressent, puis retourne au point de départ.

**Phase 3 (gestion des émotions) :** Suite aux émotions vécues en phase 2, les enfants vont réfléchir dans cette phase sur la manière de réagir. Lorsqu'un joueur atteint la « Réussite scolaire », il choisit au hasard (l'annexe 3) un message qui va l'aider à gérer ses émotions suite à une réussite. Lorsqu'un joueur se fait toucher 3 fois de suite, il va à la « zone échec » et choisit au hasard (l'annexe 4) un des messages apaisants, puis retourne ensuite se placer au point de départ.

## DÉBAT

### QUESTIONS

- 1 Quels sont les obstacles et échecs que l'on peut rencontrer à l'école ? Comment les dépasser ?
- 2 Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez traversé sans vous faire toucher ou quand vous avez été touchés ?
- 3 Face à ses émotions, quelles sont les réactions les plus appropriées ?

### BILAN

 15'

- 1 A l'école, on peut rencontrer plusieurs obstacles. Il arrive que les autres élèves se moquent, insultent, soient violents. Parfois, votre famille a besoin de vous, donc vous avez moins de temps pour l'école et vous pouvez échouer. Ces obstacles peuvent vous donner envie de ne pas revenir à l'école mais il faut essayer de faire le maximum d'efforts et persévérer afin de progresser et relever les défis que vous rencontrez. Comme dans le jeu, il est nécessaire de réfléchir à une stratégie, se poser les bonnes questions et s'organiser pour réussir et progresser (phase 1). Lorsque vous avez des difficultés à l'école, vous pouvez en parler autour de vous (enseignant, amis, famille, etc.).
- 2 *Reprenez les étiquettes choisies pendant le jeu pour la phase 2.* Lorsque vous avez réussi à atteindre « la réussite scolaire », vous avez pu vous sentir en confiance, heureux, joyeux ou satisfaits d'avoir franchi les obstacles. Quand vous avez été touchés, vous avez peut-être ressenti de la tristesse, de la colère, de la peur, de la frustration ou encore de la déception. Dans ce jeu comme à l'école, les émotions ressenties dépendent généralement de la situation (ici échec ou réussite), qui a des effets plus ou moins positifs, agréables sur vous. A l'école, lorsque vous échouez ou au contraire que vous réussissez aux examens, vous pouvez ressentir les mêmes émotions que celles vécues lorsque vous avez/n'avez pas été touchés pendant le jeu.
- 3 *Reprenez les étiquettes choisies pendant le jeu pour la phase 3.* En situation d'échec ou de difficulté, il existe plusieurs solutions : garder son calme, se confier à un ami, éviter l'isolement, ne pas rester concentré sur l'incident, etc. En situation de réussite, il faut savoir rester humble, ne pas trop célébrer, ne pas exagérer, l'exprimer sans blesser l'autre. Dans tous les cas, au quotidien, vous devez chercher à comprendre les raisons de cette colère, de cette joie, etc., puis également réfléchir à votre réaction et vous demander si ce que vous allez faire ou dire n'aura pas de conséquences négatives sur vous ou sur les autres.

### MESSAGES CLÉS

- Si je sais bien gérer mes émotions et que je trouve en moi et dans mon entourage les ressources suffisantes, je serais capable de résister aux défis scolaires.
- Face à tout obstacle, je me dois de chercher à le dépasser, à le surpasser sans jamais abandonner.
- Je dois fournir beaucoup d'efforts, être perseverant pour toujours améliorer mes résultats scolaires et progresser.

**Annexe 1 - Jeu avec Thème (Identification des émotions) :** Les étiquettes mentionnent les différentes émotions que peuvent ressentir les enfants en cas de réussite au cours du jeu. Les enfants peuvent également rajouter d'autres émotions qu'ils pourraient ressentir.

Je suis heureux.	Je suis satisfait.
Je suis fier.	Je suis surpris.
Je suis motivé	Je suis indifférent (pas d'émotion particulière).

**Annexe 2 - Jeu avec Thème (Identification des émotions) :** Les étiquettes mentionnent les différentes émotions que peuvent ressentir les enfants en cas d'échec au cours du jeu. Les enfants peuvent également rajouter d'autres émotions qu'ils pourraient ressentir.

Je suis triste.	Je suis en colère.
Je suis déçu.	J'ai honte.
Je suis découragé.	Je suis indifférent (pas d'émotion particulière).

**Annexe 3 – Jeu Avec Thème (Gestion des émotions) :** Les étiquettes mentionnent les différents messages pouvant aider les enfants à gérer leurs émotions suite à une réussite. Les enfants peuvent également rajouter des exemples de comment eux réagiraient.

Rester humble.	Garder ce que l'on pense pour soi.
Garder son calme.	Ne pas exploser de joie devant tout le monde.
Considérer ses adversaires	

**Annexe 4 – Jeu Avec Thème (Gestion des émotions) :** Les étiquettes mentionnent les différents messages pouvant aider les enfants à gérer leurs émotions suite à un échec. Les enfants peuvent également rajouter des exemples de comment eux réagiraient.

<p>Chercher un ami à qui se confier.</p>	<p>Eviter toute réaction brutale.</p>
<p>Ne plus penser à l'incident.</p>	<p>Faire du sport pour se défouler.</p>
<p>Aller marcher quelques minutes à l'écart pour se calmer.</p>	

### REUSSITE SCOLAIRE

**OBJECTIF : Comprendre qu'à l'école la collaboration entre élèves permet de surmonter plus facilement les difficultés et de progresser.**

Lors d'une course de relais, les enfants s'entraident les uns les autres pour atteindre leur objectif : améliorer leurs savoirs.


Âge : 8-12 ans


Durée : 50 minutes


Activité : Course de relais.


### S'ORGANISER

Terrain = 20 x 20m

 4 équipes de 6-8 joueurs


 12 cerceaux


 32 chasubles (4 couleurs différentes)

 48 foulards (4 couleurs différentes)

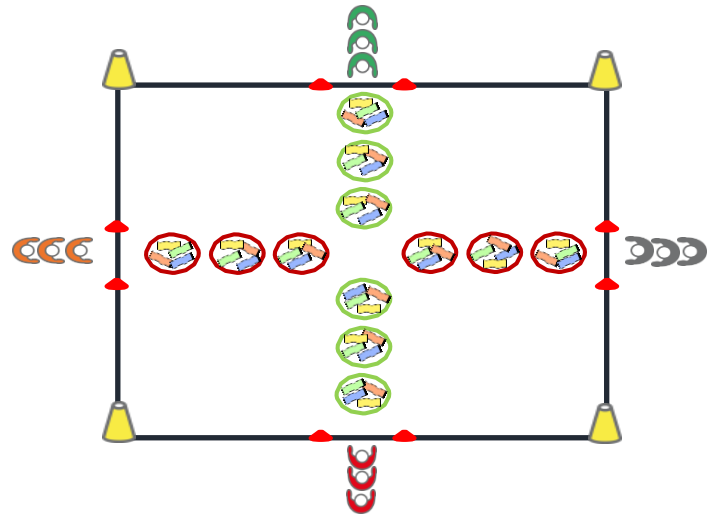
 4 grands plots

 8 petits plots (lignes de départ)

 1 chronomètre

 1 sifflet

 Utilisez l'annexe du jeu



### JEU SANS THÈME

### CONSIGNES

 15'

**But :** Effectuer le relais le plus vite possible.

Les enfants sont répartis en 4 équipes qui vont se placer derrière les 4 lignes de départ (petits plots rouges sur le schéma).

Au signal de l'animateur, les premiers joueurs de chaque équipe partent pour récupérer les foulards de leur choix qui sont répartis à l'intérieur des 6 cerceaux situés devant eux (4 foulards par cerceau : 4 couleurs par cerceau). Ensuite, ils reviennent, tapent dans la main de leur coéquipier suivant et déposent le foulard au niveau de leur ligne de départ (plots rouges), puis vont se placer derrière la file d'attente.

**Conseil :** Soyez vigilants à ce que les distances entre les cerceaux soient les mêmes pour toutes les équipes, afin de ne pas créer de frustration chez les enfants.

La couleur de chaque foulard n'a pas d'importance pour cette partie du jeu sans thème.

L'équipe gagnante est celle qui parvient en première à récupérer un foulard par joueur (ex : si les équipes sont composées de 10 joueurs, l'équipe gagnante est celle qui ramène le plus rapidement les 10 foulards).

### RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Chaque joueur peut prendre un seul foulard à la fois.
- **Chaque équipe peut récupérer au maximum 2 foulards par cerceau.**
- Il est interdit de partir avant que le joueur précédent ait tapé dans la main du suivant.

### VARIABLES

- Changez la position de départ (de dos, accroupi, à genoux, etc.)
- Changez le mode de déplacement (à pied joints, pas chassés, etc.)

## RÈGLES ET CONSIGNES



Il s'agit du même jeu, mais cette fois-ci, les foulards représentent **les différentes matières scolaires** : **Bleu = Mathématiques, Jaune = Kirundi, Rouge = Français, Vert = Etude du Milieu**. Les joueurs représentent **les élèves**. A chaque phase, le jeu est gagné lorsque tous les joueurs d'une même équipe parviennent à récupérer 1 foulard chacun. Le jeu continue tout de même jusqu'à ce que les 3 autres équipes parviennent à ramener un foulard par joueur. Durant chaque phase, l'enseignant chronomètre le temps effectué par chaque équipe. Comme précédemment, chaque équipe peut récupérer au maximum 2 foulards par cerceau lors du relais. Avant le début du jeu, chaque enfant a 1 minute pour réfléchir à 2 matières, parmi les 4 proposées, qu'il trouve difficiles (2<sup>ème</sup> matière dans le cas où il n'y aurait plus assez de foulard de cette matière sur le terrain).

**Phase 1** : Toujours en relais, chacun va récupérer, seul, un foulard de la matière qu'il trouve la plus difficile (dans n'importe lequel des 6 cerceaux situés devant lui).

**Phase 2** : Les élèves ont le choix : ils peuvent partir seul ou par 2, main dans la main. Si l'élève choisit de partir seul, il ne peut ramener qu'un foulard de la matière qu'il estime difficile. S'il choisit de se mettre en binôme, le binôme peut ramener 2 foulards en un passage. Dans chaque binôme, chacun récupère un foulard de la matière qu'il estime difficile, mais dans 2 cerceaux différents.

**Phase 3** : Pour chaque équipe, les élèves forment des binômes et partent par 2, main dans la main. Chaque binôme est constitué d'un élève étant à l'aise dans une matière et d'un autre qui a des difficultés dans cette même matière (ex : 1 élève à l'aise en Kirundi et un autre en difficulté dans cette matière). Laissez 2 minutes aux enfants pour constituer les binômes. Dans chaque binôme, les deux joueurs vont récupérer 2 foulards de la même couleur (la même matière) dans 2 cerceaux différents, dans le but de s'entraider et relever le niveau de celui en difficulté.

A la fin du 1<sup>er</sup> passage, les joueurs de chaque binôme échangent les rôles et récupèrent des foulards d'une autre couleur selon la matière que le deuxième joueur estime difficile.

### DÉBAT

#### QUESTIONS

- 1 Pendant le jeu avec thème, quand avez-vous mis moins de temps pour récupérer les matières ?
- 2 Selon vous, entre le travail individuel et l'entraide, qu'est ce qui est le plus avantageux ? Pourquoi ?
- 3 Comment peut-on s'entraider dans une classe ou à la maison ?
- 4 Selon vous, est-ce que chacun peut partager ses connaissances avec les autres ?

#### BILAN



- 1 Logiquement, même si vous étiez freinés par le fait de courir par deux, main dans la main, vous avez dû être plus rapides en binôme car vous récupériez deux matières en même temps. Lorsque vous étiez seuls, cela prenait plus de temps parce que vous n'étiez autorisés qu'à récupérer une seule matière à la fois. L'objectif collectif était donc plus facilement atteint en partant 2 par 2.
- 2 Dans la vie et à l'école, comme dans le jeu, nous sommes plus efficaces à deux ou à plusieurs, car chacun apporte sa contribution dans le but de faire mieux pour progresser. Le travail d'équipe, la collaboration peut à court terme être vu comme une perte de temps, mais au final l'entraide est toujours plus riche que l'individualisme.
- 3 En classe ou en dehors, les élèves peuvent s'entraider de différentes manières. Par exemple, vous pouvez faire vos devoirs ou réviser pour les examens ensemble, vous pouvez vous emprunter du matériel scolaire les uns les autres, aider vos parents à aller puiser de l'eau, etc.
- 4 Oui. Chacun a quelque chose à apporter à l'autre, peu importe son niveau de connaissances. Nous avons tous des points forts et des points faibles selon les matières. Par exemple, certains peuvent être doués en mathématiques et avoir des difficultés en Kirundi alors que c'est l'inverse pour d'autres. L'important est de prendre les points forts de chacun pour collaborer afin de compenser les lacunes de l'autre.

#### MESSAGES CLÉS

- A l'école, les enfants peuvent s'entraider dans le but de partager leurs savoirs.
- La collaboration entre les enfants permet de relever le niveau des savoirs de chacun.
- Chacun a quelque chose à apporter à l'autre, quel que soit son niveau.



**Mathématiques**

**Kirundi**

**Français**

**Etude du milieu**












### KIT REUSSITE SCOLAIRE

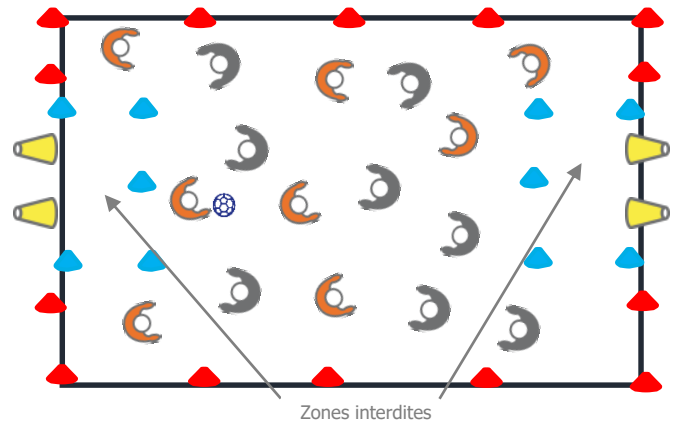
**OBJECTIF : Comprendre que chaque enfant doit être traité équitablement par l'enseignant et que l'entourage en dehors de l'école peut et doit jouer un rôle dans la réussite scolaire.** Il s'agit d'un match de handball pendant lequel les enfants vont être confrontés à des capitaines bienveillants ou malveillants.

Âge : 8-12 ans  
Durée : 60 minutes  
Activité : Handball

### S'ORGANISER

Terrain = 20 x 40m

-   2 équipes de 8 joueurs
-   20 petits plots pour le terrain,
-  4 grands plots pour les buts
-  1 ballons de handball
-   16 chasubles (2 couleurs minimum)
-  2 foulards (pour les capitaines)
-  1 sifflet
-  **Utilisez l'annexe du jeu**



### JEU SANS THÈME

#### CONSIGNES

 15'

**But :** Marquer plus de buts que l'équipe adverse pour gagner.

Il s'agit d'un match d'handball de 5 minutes. Les enfants sont répartis en deux équipes A et B. **Conseil :** Si vous avez un grand groupe d'enfants, vous pouvez mettre en place une rotation avec une 3<sup>ème</sup> équipe sur le côté, voire un deuxième terrain.

Chaque équipe choisit son capitaine. En se faisant des passes, les joueurs essayent de marquer dans le but de l'équipe adverse. Chaque but mesure un mètre de large et chaque zone interdite mesure 4m par 5m. Pour marquer un point, les joueurs doivent faire rouler le ballon en direction du but adverse. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points à la fin de la partie.

Ensuite, les équipes changent de camp et rejouent une deuxième partie de 5 minutes. Deux nouveaux capitaines sont désignés. Avant chaque partie, les capitaines ont 2 minutes pour organiser leur équipe (encourager leur équipe, définir des rôles, proposer des stratégies, etc.).

#### RÈGLES

Lorsqu'une de ces 4 règles n'est pas respectée, le ballon est rendu à l'équipe adverse :

- Le ballon ne doit pas sortir des limites du terrain.
- Interdiction de se déplacer avec le ballon dans les mains (3 pas maximum).
- Les contacts sont interdits (interdit de pousser, encercler, tirer le maillot, frapper l'adversaire).
- Interdiction pour les attaquants et les défenseurs de rentrer dans les zones interdites.

Autres règles :

- Les dribbles sont interdits. Lorsque le ballon touche le sol en cas de perte de contrôle ou de passe avec rebond, l'équipe conserve le ballon et le jeu se poursuit.
- Il n'y a pas de gardien de but.

#### VARIABLES

- Ajouter des gardiens de but et élargir les buts à 3 mètres de large. Changez alors la manière de marquer un but (lancer le ballon entre les 2 cônes).
- Pour les 8-10 ans, autoriser les enfants à faire 4 pas avec le ballon dans les mains.
- Pour les 10-12 ans, autoriser le dribble.

## RÈGLES ET CONSIGNES



Il s'agit du même jeu mais cette fois-ci, le terrain représente **la classe**. Les joueurs représentent **les élèves**. Les capitaines représentent « **l'enseignant** ». Les buts symbolisent **les échecs** ou **la réussite scolaire** (marquer un but = réussite scolaire, encaisser un but = échec). *Avant le début de cette étape, l'enseignant précise aux enfants qu'ils vont devoir jouer des rôles différents.*

Chaque phase dure 5 minutes. L'enseignant change les capitaines au début de chaque phase. Les capitaines choisissent au hasard une carte avec un comportement différent à chaque fois. Le capitaine applique ce comportement avec son équipe pendant le jeu **sans leur préciser le rôle qu'il doit jouer**. Avant chaque phase, pendant 2 minutes à chaque fois, les capitaines doivent essayer d'élaborer une stratégie (conseils, positionnement des joueurs etc.) avec leur équipe respective.

**Phase 1 (5 min) :** L'enseignant distribue aux capitaines des étiquettes (annexe 1) sur lesquelles sont mentionnés des **comportements positifs** pour l'équipe A et **négatifs** pour l'équipe B, que chaque capitaine doit adopter avec son équipe.

**Phase 2 (5 min) :** L'enseignant distribue aux capitaines des étiquettes sur lesquelles sont mentionnés des **comportements positifs** pour l'équipe B et **négatifs** pour l'équipe A, que chaque capitaine doit adopter avec son équipe.

**Phase 3 (2 x 5 min) :**

- De nouveaux capitaines sont désignés et des **comportements positifs** leurs sont distribués, au début et à la mi-temps de cette phase.
- 1<sup>ère</sup> mi-temps : Les deux équipes sélectionnent un quart de leurs joueurs qui sortent sur le côté du terrain. Ces joueurs vont représenter **l'entourage** (parents, grand(e)s frères/sœurs, amis, voisins, etc.). Avant cette phase, l'enseignant va voir les joueurs des deux équipes représentant « l'entourage » sur le côté du terrain et distribue une carte par entourage (annexe 2). L'entourage de **l'équipe A** aura une **action bienveillante** et l'entourage de **l'équipe B** aura une **action malveillante**.
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : De nouveaux joueurs de chaque équipe sont désignés pour représenter l'entourage. L'enseignant distribue une nouvelle carte (annexe 2) par entourage mais cette fois-ci, les joueurs de **l'équipe A** auront une **action malveillante** tandis que les joueurs de **l'équipe B** auront une **action bienveillante**. Les 2 capitaines changent également, et de nouvelles étiquettes de comportements positifs leurs sont distribués.

## DÉBAT

### QUESTIONS

- 1 Pendant le jeu, qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez dans l'équipe du capitaine qui avait un comportement négatif / positif ? Qu'avez-vous ressenti en tant que capitaine ?
- 2 En classe, quel rôle joue l'enseignant pour favoriser la réussite de tous les élèves ?
- 3 Est-ce que votre entourage peut jouer un rôle important dans votre réussite (ou échec) scolaire ? Si oui, lequel ?

### BILAN



- 1 Plusieurs rôles ont été donnés aux capitaines. Parfois, le capitaine favorisait la participation de tous, organisait son équipe pour essayer de conduire à la réussite. Alors qu'à d'autres moments, le capitaine déstabilisait l'équipe en faisant sortir certains joueurs, conservait le ballon, décourageait certains coéquipiers. Dans ces cas-là, ces comportements étaient injustes, rendaient le jeu difficile et favorisaient l'échec de l'équipe. Ces différentes attitudes peuvent avoir un effet important sur la réussite ou l'échec de son équipe.
- 2 L'enseignant apprend de nouvelles choses aux enfants, valorise la participation de tous, oriente les réponses données par les enfants, les encourage et les accompagne. Il se doit de motiver les élèves, en créant les conditions favorables pour que chaque enfant apprenne et progresse, malgré les échecs, lacunes et quel que soit le niveau de chacun. Mais il peut aussi arriver que l'enseignant accompagne les meilleurs élèves plutôt que ceux qui sont en difficulté.
- 3 Oui. L'entourage peut et doit jouer un rôle dans votre réussite en classe. Cela peut passer par plusieurs choses : vous aider à faire vos devoirs, échanger pour parler de votre vie scolaire, vous donner des conseils sur l'attitude à adopter à l'école ou encore regarder régulièrement vos résultats en classe pour pouvoir réagir et vous aider si besoin. Mais il faut également faire attention à l'entourage que l'on choisit, afin d'être bien conseillé et ne pas risquer d'abandonner l'école. Par exemple, si vous avez de mauvaises fréquentations, celles-ci peuvent parfois vous empêcher d'aller à l'école.

### MESSAGES CLÉS

- Chaque enfant a le droit à un traitement juste et équitable de la part de l'enseignant.
- Ma participation, mes efforts et mon investissement en classe doivent être valorisés, quel que soit mon niveau, pour que je sois en situation de réussite. Chaque enfant a le droit de s'exprimer et de se tromper, mais a une part de responsabilité dans sa réussite ou son échec à l'école.
- En dehors de l'école, chaque enfant doit être accompagné et soutenu par sa famille, son entourage, pour pouvoir réussir à l'école.

**Annexe 1 (Jeu Avec Thème) - Les étiquettes représentent un comportement que devra adopter le capitaine de chaque équipe lors du jeu :**

- **Les étiquettes bleues représentent les comportements positifs.**
- **Les étiquettes rouges représentent les comportements négatifs.**

*L'animateur est libre d'inventer de nouveaux comportements positifs ou négatifs s'il le souhaite.*

J'encourage mes coéquipiers, même lorsqu'ils font des erreurs (perdent la balle, prennent un but).	Je m'assure que tous mes coéquipiers reçoivent régulièrement le ballon.	Je félicite et applaudis régulièrement mes coéquipiers lorsqu'ils font une belle action.
Avant le jeu, je demande l'avis de tous mes coéquipiers pour définir la stratégie d'équipe (postes, etc.)	Je cherche à aider mes coéquipiers lorsqu'ils sont en difficulté (je me démarque, viens les aider à défendre).	A la fin du match, je donne la parole à tous les joueurs pour qu'ils donnent leur avis sur le match (jeu d'équipe, etc.)
Je peux sortir mes coéquipiers du jeu à tout moment, ou ne les faire rentrer que pour quelques secondes.	J'interdis à mes coéquipiers de marquer un but. Je suis le seul à le pouvoir.	Lorsque mes coéquipiers font une erreur, je me moque d'eux.
A la fin du match, je fais un bilan des points négatifs de chacun des joueurs de l'équipe. Je suis le seul à parler.	Avant le jeu, je décide des postes des joueurs en fonction de leur niveau ou de mes amitiés.	Je garde le ballon et ne fais pas de passes à mes coéquipiers.

**Annexe 2 (Jeu Avec Thème) - Les étiquettes représentent un comportement que devront adopter les entourages de chaque équipe présents au bord du terrain :**

- **Les étiquettes vertes représentent les comportements bienveillants.**
- **Les étiquettes orange représentent les comportements malveillants.**

*L'animateur est libre d'inventer de nouveaux comportements bienveillants ou malveillants s'il le souhaite.*












<p>J'encourage mon équipe pendant tout le jeu pour essayer de les faire gagner.</p>	<p>Je félicite mon équipe lorsqu'elle réalise une belle action (but, belle passe, etc.)</p>	<p>Lorsqu'un des joueurs fait une erreur, je lui dis que ce n'est pas grave et je le conseille pour qu'il fasse mieux.</p>
<p>Je donne des conseils à mon équipe pendant le jeu (stratégie, placement, etc.)</p>	<p>Je dérange mon équipe pendant qu'elle joue (moqueries, bruit, etc.)</p>	<p>Je critique et déstabilise mon équipe : « vous êtes nuls, c'est quoi cette passe ? », etc.</p>
<p>Lorsqu'un joueur fait une erreur, je lui crie dessus.</p>	<p>Je ne regarde pas le jeu et discute avec les autres sur le côté.</p>	<p>Je décourage mon équipe : « vous allez perdre, ils sont meilleurs que vous. »</p>

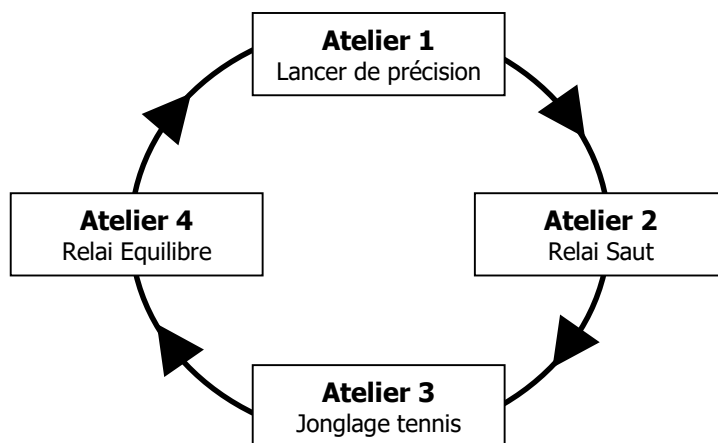
**OBJECTIF :** Comprendre que la connaissance de soi permet de mieux s’organiser et de progresser à l’école. Il s’agit d’un parcours avec plusieurs ateliers sur lesquels les enfants pourront s’exercer afin de progresser.

Âge : 8-12 ans  
Durée : 60 minutes  
Activité : Parcours multisports

## S’ORGANISER

Terrain = 20 x 20m

-  4 équipes de 6 joueurs
-  2 ballons de handball
-  7 cerceaux
-  2 balles de tennis
-  2 raquettes de mini tennis
-  2 cordes de 7m
-  20 petits plots
-  24 chasubles (3 couleurs minimum)
-  1 chronomètre
-  2 sifflets
-  Utilisez l’annexe du jeu



## JEU SANS THÈME

## CONSIGNES



**But :** Améliorer son habileté technique sur chaque atelier.

Les 4 équipes sont réparties sur 4 ateliers (1 équipe par atelier). Les ateliers sont les suivants : lancer de précision, saut, jonglage tennis, équilibre. Avant de commencer l’atelier, chaque équipe désigne un capitaine qui jouera et fera respecter les règles de chaque atelier en même temps. Dans les ateliers 1, 3 et 4, un capitaine par ligne s’occupe du comptage, mais il peut être aidé par les autres joueurs si besoin. A la fin de chaque atelier (3 minutes), le capitaine doit aller noter les scores sur le tableau des scores (annexe 2).

Toutes les 3 minutes, les joueurs changent d’atelier (1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1). Le jeu se termine quand les 4 équipes sont passées sur les 4 ateliers. A chaque atelier, les équipes désignent un nouveau capitaine. Les règles et détails concernant l’organisation de chaque atelier sont précisés en annexe (annexe 1).

- Atelier « lancer de précision » : Lancer avec la main à l’intérieur du cerceau qui se trouve au centre. **Objectif :** Par équipe, en 3 minutes, lancer le plus de fois possible le ballon dans le cerceau. Le capitaine joue et compte le nombre de lancer réussi à haute voix.
- Atelier « relai saut » : Aller d’un point à un autre en sautant et en posant un pied dans chacun des 5 cerceaux en alternant le pied droit et le pied gauche. **Objectif :** Par équipe, en 3 minutes, réaliser le maximum de passages sans poser le pied sur ou à l’extérieur du cerceau. Le capitaine joue et compte le nombre de passages réussis à haute voix.
- Atelier « jonglage tennis » : Aller d’un point à un autre en jonglant avec une balle de tennis à l’aide d’une raquette. **Objectif :** Par équipe, en 3 minutes, réaliser le maximum de passages sans faire tomber la balle au sol. Le capitaine compte le nombre de passages réussis à haute voix.
- Atelier « relai équilibre » : Aller d’un point à un autre en marchant pointe des pieds sur une corde posée au sol. **Objectif :** Par équipe, en 3 minutes, réaliser le plus de parcours possible sans poser le pied au sol à côté de la corde. Le capitaine compte le nombre de passages réussis à haute voix.

**Conseil :** Sur chaque atelier, pour une meilleure compréhension par les enfants, montrer l’exemple de la tâche à réaliser par un enfant qui en est capable plutôt que de simplement expliquer les consignes à l’oral.

## RÈGLES ET CONSIGNES



C'est le même jeu, mais cette fois-ci, les enfants se répartissent différemment selon leurs points forts et leurs points faibles, qu'ils ont pu découvrir pendant le jeu sans thème. Les enfants doivent se fixer des objectifs individuels (qu'ils ont la possibilité de choisir eux-mêmes ou de choisir dans l'annexe 3). A chaque manche, il ne peut y avoir que **8 joueurs maximum par atelier**. Les deux premières manches durent 5 minutes.

**Manche « points forts »** : Les joueurs vont se placer dans l'atelier où ils étaient **le plus en réussite** lors de l'étape 1. Si cet atelier est complet (déjà 8 joueurs), ils vont se placer dans un autre atelier où ils étaient en réussite. Au début de l'atelier, individuellement, les enfants se fixent un objectif ambitieux mais atteignable (c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas l'atteindre trop facilement, trop rapidement) qu'ils doivent essayer d'atteindre avant la fin des 5 minutes. S'ils l'atteignent, ils choisissent un nouvel objectif plus ambitieux dans l'annexe 3.

**Manche « points faibles »** : Les joueurs vont se placer dans l'atelier où ils étaient **le plus en difficulté** lors de l'étape 1. Si cet atelier est complet (déjà 8 joueurs), ils vont se placer dans un autre atelier où ils étaient en difficulté. Individuellement, les enfants se fixent un objectif ambitieux mais atteignable qu'ils doivent également essayer d'atteindre avant la fin des 5 minutes. S'ils l'atteignent, ils choisissent un nouvel objectif plus ambitieux dans l'annexe 3.

**Manche « mixte »** : Cette manche dure 10 minutes. Les joueurs se mettent par binômes. Le 1<sup>er</sup> choisit un atelier **où il se sent en difficulté** et se fixe un objectif ambitieux mais atteignable qu'il doit atteindre en moins de 5 minutes. L'autre joueur doit l'aider à progresser sur l'atelier (conseils, démonstration, etc.) afin qu'il puisse atteindre son objectif. Au bout de 5 minutes, les joueurs échangent les rôles : le 2<sup>ème</sup> joueur choisit un atelier où il se sent en difficulté et le 1<sup>er</sup> joueur devient celui qui l'aide à atteindre son objectif.

## DÉBAT

### QUESTIONS

- 1 Quels étaient vos points forts et vos points faibles dans le jeu ? Quels sont-ils à l'école ?
- 2 Comment faire pour connaître nos points forts et nos points faibles ? En quoi connaître ses points faibles et ses points forts est important ?
- 3 Quel est l'intérêt de progresser à l'école ? Et comment faire pour progresser à l'école, dans la vie ?

### BILAN



- 1 Pendant le jeu, l'équilibre, la vitesse ou encore la précision pouvaient être des points forts pour certains et des points faibles pour d'autres. A l'école, vos points forts peuvent être certaines matières ou domaines dans lesquels vous êtes plus à l'aise (ex : être rapide en calcul mental) alors que vos points faibles risquent de vous mettre en difficulté (ex : difficulté à écrire en Kirundi).
- 2 Pendant le jeu, vous avez essayé les différents ateliers, ce qui vous a permis de connaître vos points forts et vos points faibles et ensuite de vous fixer des objectifs atteignables. A l'école c'est la même chose, il ne suffit pas de se dire « je suis bon en Kirundi » ou « je n'y arrive pas en mathématiques » mais il faut essayer de comprendre pourquoi afin de progresser. Connaître et vous reposer sur vos points forts va vous permettre de gagner en confiance et connaître vos points faibles va vous permettre de savoir sur quels domaines vous risquez d'échouer et devez travailler.
- 3 Progresser et avoir de meilleures notes à l'école permet d'apprendre, de s'instruire, de mieux comprendre le monde qui nous entoure, etc. Pour y arriver, il faut chercher à savoir pourquoi j'ai des difficultés dans telle ou telle matière, domaine et d'où cela peut venir. Cela passe également par l'aide des autres, comme pendant le jeu ou vous étiez conseillés, aidés par un autre joueur pour atteindre votre objectif. Mais également par le travail à la maison (faire ses devoirs), la motivation que je trouve, l'effort, la répétition (relire ses leçons), l'entraînement et l'organisation (planifier ses activités, anticiper le travail, etc.)

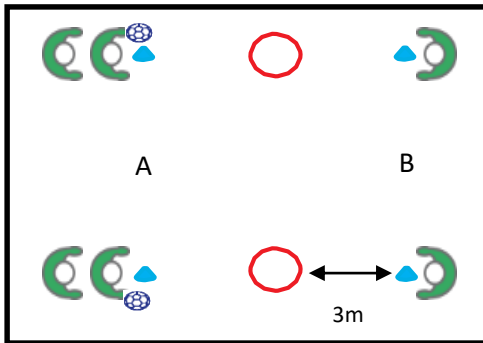
### MESSAGES CLÉS

- Pour m'améliorer, je dois connaître et m'appuyer sur mes points forts et chercher à travailler, à progresser sur mes points faibles.
- Pour progresser et avoir de meilleures notes à l'école, je dois comprendre l'origine de mes points faibles et chercher à me fixer des objectifs ambitieux mais atteignables.



## Annexe 1 : Organisation des différents ateliers

### Atelier 1 : lancer de précision



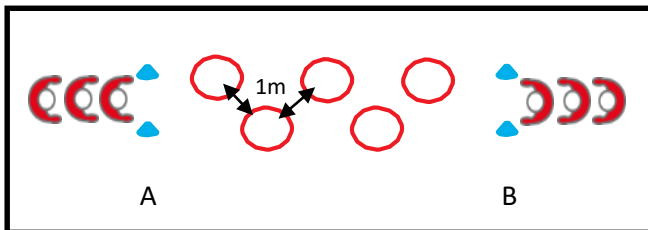
#### Consignes et règles

- Les joueurs au point A lancent le ballon dans le cerceau sans rebond, le récupèrent qu'ils aient réussi ou non, vont le donner au joueur au point B, puis se placent derrière le point B. Le joueur au point B lance le ballon au moment où l'autre joueur lui a donné, et ainsi de suite.
- Pour lancer le ballon dans le cerceau, il est interdit de dépasser la limite du plot.

#### Variables

- En fonction de l'âge et de la réussite des enfants, augmentez ou diminuez la distance entre les plots et le cerceau au centre.
- Changez la manière de lancer le ballon (en cloche, à une main, à deux mains, avec la mauvaise main).

### Atelier 2 : saut



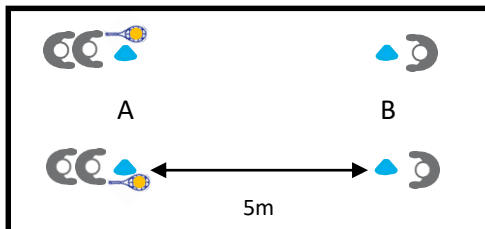
#### Consignes et règles

- Le premier joueur au point A va au point B en sautant et en posant un pied dans chaque cerceau, va taper dans la main du joueur au point B, puis se place ensuite derrière les joueurs au point B. Le premier joueur au point B fait le parcours dans le sens inverse une fois que l'autre joueur lui a tapé dans la main, et ainsi de suite.
- Si le joueur échoue (ne pose pas son pied dans le cerceau ou touche le cerceau), il a deux essais pour y arriver, sinon il va au point B.
- Le joueur n'a le droit de poser au sol que le pied sollicité.

#### Variables

- En fonction de l'âge et de la réussite des enfants, variez la distance entre les cerceaux, ou variez le nombre de cerceaux.
- Changez le mode de déplacement (ex : à cloche pied, poser toujours le même pied dans chaque cerceau ou à pied joint, poser les deux pieds dans chaque cerceau).

### Atelier 3 : jonglage tennis



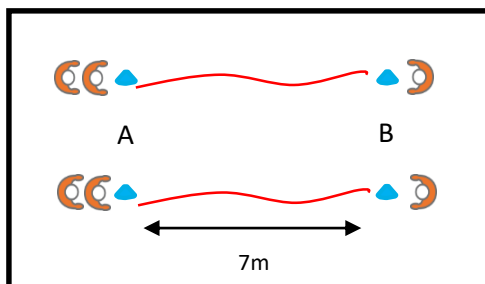
#### Consignes et règles

- Le premier joueur au point A va au point B en jonglant avec une raquette et une balle molle de tennis, donne la raquette et la balle au joueur qui se trouve au point B. Ensuite, le joueur au point B fait le parcours inverse, et ainsi de suite.
- Lorsque la balle tombe au sol, le joueur la récupère et repars de l'endroit où elle est tombée pour poursuivre le parcours.

#### Variable

- En fonction de l'âge et de la réussite des enfants, diminuez ou augmentez la distance à parcourir entre les 2 plots, ainsi que le nombre de jonglages par parcours.

### Atelier 4 : Relai équilibre



#### Consignes et règles

- Le premier joueur au point A va au point B en marchant sur la pointe des pieds sur la corde, tape dans la main du joueur au point B et se place derrière le point B. Le joueur au point B fait le parcours dans le sens inverse une fois que l'autre joueur lui a tapé dans la main.
- S'il échoue (pose le pied à côté de la corde), il repart de l'endroit où il a échoué pour poursuivre le parcours.
- Les enfants sont libres d'utiliser la technique qu'ils souhaitent pour se déplacer sur la corde (fixer un point au loin, lever les bras au ciel, écarter les bras, etc.)
- Le joueur n'a le droit de poser au sol que le pied sollicité.

#### Variable

- En fonction de l'âge et de la réussite des enfants, diminuez ou augmentez les courbes de la corde.



**Annexe 2 :** Tableau de scores par équipe (**Jeu sans thème**) : à remplir à la fin de chaque atelier par les capitaines.

	<b>Equipe 1</b>	<b>Equipe 2</b>	<b>Equipe 3</b>	<b>Equipe 4</b>
<b>Atelier 1 : Lancer de précision</b> <i>Nombre de lancers réussis</i>				
<b>Atelier 2 : Relai Saut</b> <i>Nombre de passages réussis</i>				
<b>Atelier 3 : Jonglage tennis</b> <i>Nombre de passages réussis (sans faire tomber la balle)</i>				
<b>Atelier 4 : Relai équilibre</b> <i>Nombre de passages réussis (sans poser le pied au sol)</i>				

**Annexe 3 :** Jeu Avec Thème : exemples d'objectifs par atelier. De gauche à droite : objectifs de plus en plus complexes.

Atelier 1 : <b>Lancer de précision</b>	Je ne manque jamais 3 lancers de suite	Sur 5 lancers, j'en réussis 2	Sur 5 lancers, j'en réussis 2 avec ma mauvaise main
Atelier 2 : <b>Relai Saut</b>	Je ne pose pas plus de 2 fois le pied sur ou en dehors d'un cerceau par parcours	Je fais le parcours en moins de 10 secondes	Je fais le parcours en moins de 10 secondes sur un seul pied
Atelier 3 : <b>Jonglage tennis</b>	Je ne fais pas tomber la balle plus de 2 fois par parcours	Je fais au moins 8 jonglages par parcours	Je fais au moins 8 jonglages par parcours en retournant la raquette entre chaque jonglage
Atelier 4 : <b>Relai équilibre</b>	Je ne pose pas plus de 2 fois par parcours le pied au sol	Je fais le parcours en moins de 15 secondes	Je fais le parcours en moins de 10 secondes

**OBJECTIF : Comprendre qu'avoir un comportement respectueux envers ses camarades favorise le maintien et la réussite à l'école.**

Dans une partie d'ultimate frisbee, les joueurs auront le choix entre adopter un comportement respectueux ou irrespectueux envers leurs coéquipiers et adversaires.

Âge : 8-12 ans

Durée : 50 minutes

Activité : Ultimate frisbee

## S'ORGANISER

Terrain = 20 x 40m (dont 5m par en-but)

2 équipes de 8-10 joueurs

1-2 frisbee

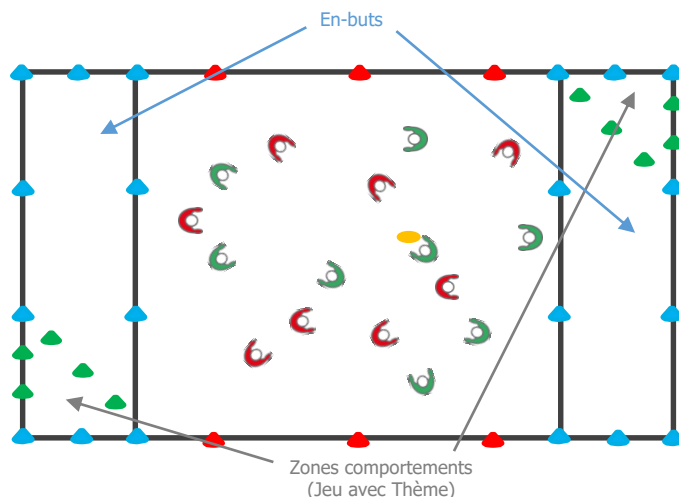
20-40 coupelles

20-40 chasubles (2 couleurs minimum)

8-20 foulards (4 couleurs différentes)

2 sifflets

**Utilisez l'annexe du jeu**



## JEU SANS THÈME

## CONSIGNES

15'

**Conseil :** Avant de proposer cette séance, il est conseillé de faire au moins 2 séances d'APS « Ultimate Frisbee », pour que les enfants s'approprient les règles du jeu, les techniques pour lancer, tenir, attraper le frisbee...

**But :** Marquer plus de points que l'équipe adverse pour gagner.

Il s'agit d'un match d'Ultimate frisbee, en 2 mi-temps de 6 minutes. Les joueurs sont répartis en deux équipes. Les deux équipes progressent vers le camp adverse en se faisant des passes avec le frisbee. S'il y a plus de 20 joueurs, vous pouvez faire 2 terrains.

Pour marquer un point, les joueurs doivent passer le frisbee à un coéquipier qui est dans la zone d'en-but du camp adverse. Ce joueur situé dans la zone d'en-but doit rattraper le frisbee sans que le frisbee ne tombe au sol. Lorsqu'une équipe parvient à marquer un point, l'autre équipe repart de sa zone d'en-but.

## RÈGLES

- Il est interdit de courir avec le frisbee dans les mains (3 pas maximum).
- Il est interdit de rester plus de 10 secondes dans la zone d'en-but adverse. Il est autorisé d'aller dans sa propre zone d'en-but pour défendre (intercepter le frisbee).
- Lorsque le frisbee tombe (ex : après une passe), c'est l'équipe adverse qui le récupère et repart de l'endroit où le frisbee est tombé.
- Si le frisbee sort des limites du terrain après une passe ou lorsqu'un joueur sort des limites avec le frisbee en main, c'est l'équipe adverse qui le récupère.
- Les contacts sont interdits (pousser, toucher, arracher le frisbee des mains du porteur, etc.). En cas de contact, le frisbee est rendu à l'équipe adverse.
- Pour intercepter le frisbee, l'équipe adverse peut juste toucher en vol le frisbee et le faire tomber au sol. Dans ce cas, elle récupère le frisbee.

## VARIABLES

- Pour les débutants :
  - Possibilité pour une équipe de conserver le frisbee même s'il tombe au sol (3 fois maximum).
  - Autoriser les joueurs à faire jusqu'à 5 pas.

## RÈGLES ET CONSIGNES



C'est le même jeu, mais cette fois-ci, le terrain représente **la classe**, les joueurs représentent **les élèves**, le frisbee représente **les relations entre élèves** et les foulards représentent **les différences entre élèves**. Chaque manche dure 6 minutes et les joueurs portant un foulard sont changés à la fin de la première manche.

**Manche 1 :** Dans chaque équipe, 4 joueurs portent un foulard chacun au niveau du bras (4 joueurs = 4 couleurs différentes) représentant les différences qui peuvent exister en classe (jaune = enfant albinos, rouge = enfant pauvre, vert = enfant en situation de handicap, bleu = fille). Vous pouvez également changer et trouver de nouvelles différences. Mettez en place deux « zones comportement » dans le coin de chaque camp (plots verts sur le schéma) où sont placées la totalité des cartes de comportements respectueux ou irrespectueux/injustes (voir annexe). Les enfants ne savent pas qu'il s'agit uniquement de comportements respectueux au recto et irrespectueux/injustes au verso.

Lorsqu'une équipe marque un point, toute l'équipe retourne vers sa « zone comportement » et le joueur qui a rattrapé le frisbee dans l'en-but adverse choisit au hasard une carte qu'il lit au reste de l'équipe (recto et verso). L'équipe a une minute pour se mettre d'accord (ex : vote à main levée) sur lequel des deux comportements ils adoptent dans la suite du jeu. Si l'équipe n'arrive pas à se mettre d'accord en moins d'une minute, ils ne choisissent aucun comportement et le frisbee est rendu à l'équipe adverse. Ce comportement s'applique à toute l'équipe jusqu'au prochain point marqué dans le jeu par une des 2 équipes. Pendant que l'équipe qui a marqué se met d'accord, l'autre équipe se réunit pour définir une stratégie de jeu.

**Manche 2 :** En plus des règles de la manche 1, lorsque le joueur d'une équipe fait un mauvais geste (pousse, frappe, tire le maillot, etc.) ou essaye de tricher (décision prise par l'enseignant), un joueur de l'autre équipe va choisir au hasard une carte dans sa zone, qui s'applique à toute l'équipe jusqu'au prochain point marqué par sa propre équipe. La durée pour se mettre d'accord avec le reste de l'équipe reste d'une minute.

### DÉBAT

#### QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous ressenti quand vous avez porté les foulards symbolisant les différences (albinos, pauvres, en situation de handicap, etc.)
- 2 Quels comportements respectueux ou irrespectueux / injustes avez-vous observés dans le jeu ? Pourquoi ? Et en classe et à l'école, pouvez-vous en nommer ?
- 3 Pourquoi est-il important de respecter les autres élèves à l'école ?
- 4 Devant un cas de comportement irrespectueux, qu'est-ce que vous pouvez faire ? Lorsque vous assistez à un manque de respect envers d'autres personnes, est-ce que vous intervenez ?

#### BILAN



- 1 A cause des foulards ou des comportements adoptés pendant le jeu, vous avez pu vous sentir exclus, moqués, marginalisés, humiliés, stigmatisés. C'est-à-dire que vous vous êtes sentis différents par rapport aux autres joueurs qui ne portaient pas de foulards. Ex : porter un foulard vous empêchait parfois de recevoir le frisbee.
- 2 *Reprendre les cartes choisies par les enfants.* Dans le jeu, vous avez choisi différents types de comportements envers vos coéquipiers et adversaires pour différentes raisons (ex : avoir un avantage dans le jeu). En classe, avoir un comportement respectueux correspond par exemple à demander la permission avant de sortir. Vous adoptez parfois des comportements irrespectueux (injures, moqueries, prendre les affaires de l'autre sans demander la permission, etc.)
- 3 A l'école, il faut apprendre à respecter les autres car si vous ne le faites pas, les autres élèves risquent de se sentir mal, tristes et n'auront plus envie de revenir à l'école : « école buissonnière ». Au contraire, si vous vous respectez entre vous, vous pourrez apprendre de nouvelles choses dans une bonne ambiance et également rencontrer de nouveaux amis, malgré les différences de chacun. Nous avons vu pendant le jeu que nous avons tous nos différences, mais l'école est ouverte à tous et nous devons être respectueux envers tous, malgré le fait qu'ils soient différents de nous.
- 4 Lorsqu'un autre élève ne vous respecte pas, il faut commencer par en discuter avec lui pour essayer de résoudre le conflit. Si cela ne suffit pas, vous pouvez en parler autour de vous à des personnes de confiance (parents, amis, enseignants, etc.). Ils pourront vous aider en vous donnant des conseils appropriés sur la manière de mieux se comporter et de réagir. Lorsque vous assistez à ce type de comportement (un élève ne respecte pas un autre élève), vous pouvez également essayer d'intervenir en tant que médiateur (ex : discuter avec les deux élèves pour comprendre la raison du conflit).

#### MESSAGES CLÉS

- Pour être respecté, je dois d'abord respecter l'autre, peu importe ses différences.
- L'école est un lieu de rencontre, de partage et d'apprentissage où chaque enfant malgré ses différences doit trouver sa place.
- Le respect mutuel en classe est un élément essentiel pour une bonne ambiance de classe et l'entente entre les élèves.

Annexe (Jeu Avec Thème) – Comportements respectueux et irrespectueux (A imprimer en un exemplaire Recto-Verso, puis à diviser en deux entre les équipes).

<p>Nous jouons avec tous les enfants, peu importe s'ils ont un foulard « albinos », « enfants pauvres », « filles » ou « enfants en situation de handicap ».</p>	<p>Lorsque les adversaires marquent un point, nous les félicitons.</p>	<p>Nous jouons avec tous les joueurs de l'équipe, peu importe si ce sont des garçons ou des filles.</p>
<p>Nous ne cherchons pas à tricher. Nous nous arrêtons lorsque le frisbee tombe.</p>	<p>Lorsqu'un coéquipier fait une erreur pendant le jeu (fait une mauvaise passe, ne rattrape pas le frisbee) nous le conseillons, l'encourageons.</p>	<p>Lorsqu'un coéquipier parvient à faire une belle passe ou à marquer un point, nous l'applaudissons.</p>
<p>Nous nous encourageons tous entre coéquipiers pendant le jeu.</p>	<p>Nous ne cherchons pas à tricher. Nous rendons le frisbee à l'adversaire lorsque nous sortons des limites du terrain.</p>	<p>Nous ne cherchons pas à tricher. Aucun joueur ne fera plus de 3 pas avec le frisbee dans les mains.</p>
<p>Pour marquer, nous devons tous avoir reçu le frisbee au moins une fois.</p>	<p>Le joueur qui a un foulard « en situation de handicap » a le droit de faire jusqu'à 5 pas frisbee en main.</p>	

**Les cartes mentionnent un comportement que devra adopter l'équipe après s'être mis d'accord. De ce côté des cartes où sont inscrits les comportements respectueux.**

**Les cartes mentionnent un comportement que devra adopter l'équipe après s'être mis d'accord. De ce côté des cartes où sont inscrits les comportements irrespectueux/injustes.**








<p>Nous avons le droit de faire jusqu'à 10 pas avec le frisbee dans les mains.</p>	<p>Lorsque l'un d'entre nous fait une erreur (fait tomber le frisbee au sol, fait une mauvaise passe, ne rattrape pas le frisbee), il sort du terrain pendant 20 secondes.</p>	<p>Nous ne faisons pas de passes au joueur qui porte un foulard « albinos ».</p>
<p>Pour intercepter le frisbee lorsqu'il est en notre possession, l'équipe adverse doit le rattraper et non simplement le toucher.</p>	<p>Nous avons le droit d'arracher le frisbee des mains des joueurs de l'équipe adverse, sans toucher la personne.</p>	<p>Lorsque le frisbee tombe au sol, notre équipe a le droit de le ramasser et de continuer à jouer</p>
<p>Nous ne jouons pas avec le joueur qui porte un foulard « fille ».</p>	<p>Nous désignons un joueur dans notre équipe. Lorsque celui-ci marque (rattrape le frisbee dans la zone d'en-but), cela vaut 2 points.</p>	<p>Nous avons le droit de nous moquer de nos adversaires lorsqu'ils font une mauvaise passe.</p>
	<p>Le joueur qui porte un foulard « en situation de pauvreté » n'a pas le droit de marquer un point (attraper le frisbee dans l'en-but adverse).</p>	<p>Nous ne faisons pas de passes au joueur qui porte un foulard « en situation de handicap ».</p>

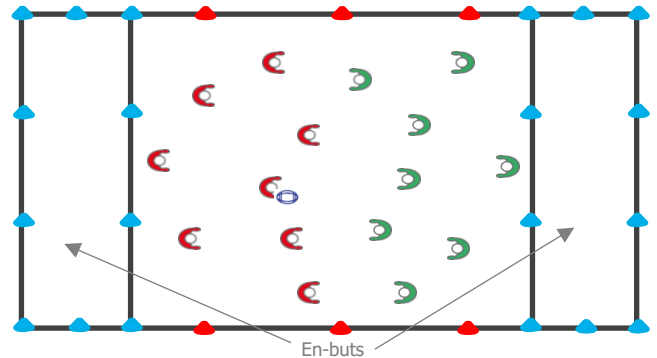
### REUSSITE SCOLAIRE

**OBJECTIF :** Comprendre qu’à l’école, on peut être sanctionné lorsqu’on ne respecte pas une règle mais que cette sanction doit être proportionnelle à ce que j’ai fait.

Il s’agit d’un match de Rugby pendant lequel les enfants vont proposer des règles et des sanctions en cas de non-respect de ces règles.

Âge : 8-12 ans  
Durée : 50 minutes  
Activité : Rugby

- Terrain = 20 x 40m (dont 5m par en-but)
-  2 équipes de 8-10 joueurs
  -  30 petits plots pour le terrain
  -  16-20 chasubles (2 couleur)
  -  1 ballon de Rugby
  -  16-20 foulards (2 couleurs différentes)
  -  1 sifflet
  -  **Utilisez l’annexe du jeu**



### JEU SANS THÈME

15' 

### CONSIGNES

**But :** Marquer plus d’essais que l’équipe adverse pour gagner.

Il s’agit d’un match de rugby. Les enfants sont répartis en deux équipes A et B. Les enfants ont des foulards au niveau du pantalon (à la taille, sur le côté), qu’ils peuvent se faire retirer uniquement lorsqu’ils ont le ballon dans les mains. Si un joueur se fait retirer le foulard par un adversaire, il pose le ballon au sol et l’équipe adverse le récupère. Le joueur remet son foulard ensuite. Les joueurs progressent vers l’en-but adverse en se faisant des passes avec les mains.

Pour marquer un point, les joueurs doivent déposer/aplatir le ballon au sol dans la zone d’en-but adverse. L’équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus d’essais à la fin des 5 minutes. Ensuite, les équipes changent de camp et rejouent une partie de 5 minutes. Pendant le jeu, c’est l’enseignant qui arbitre.

### RÈGLES

- Il est interdit de se faire des passes vers l’avant, elles se font vers l’arrière ou sur le côté.
- L’essai est validé lorsque le ballon est déposé dans l’en-but de l’équipe adverse, et non lancé ou jeté dans cette zone.
- Les contacts sont interdits (interdit de plaquer, pousser, frapper, tirer le maillot, etc.).
- Lorsque le ballon sort des limites du terrain, il est remis en jeu par l’équipe adverse vers l’arrière.
- Lorsqu’un joueur fait tomber le ballon vers l’avant, celui-ci est rendu à l’équipe adverse.
- Il est autorisé de courir avec le ballon dans les mains.

### VARIABLES

- Rajouter la possibilité de bloquer un joueur adverse lorsqu’il a le ballon en le touchant avec les deux mains (de manière non violente). Lorsqu’il est touché, le joueur doit immédiatement s’arrêter de bouger et rendre le ballon à l’équipe adverse.
- En cas de difficulté des enfants pour effectuer des passes vers l’arrière, autoriser les passes vers l’avant.

## RÈGLES ET CONSIGNES



Il s'agit du même jeu, mais cette fois le terrain représente **la classe**. Les joueurs représentent **les élèves**. Les règles du jeu correspondent aux **règles de la classe**. L'arbitre est **l'enseignant** qui doit faire respecter ces règles. Les enfants jouent chaque phase pendant 5 minutes.

**Phase 1 :** Avant le début de cette phase, pendant 5 minutes et dans chaque équipe, les enfants réfléchissent entre eux à 2 règles par équipe, qui seront appliquées pour **favoriser des meilleures conditions de jeu sur le terrain** (en classe). S'ils ont des difficultés à établir ces règles, utilisez l'annexe 1 pour les guider. A la fin des 5 minutes, le capitaine de chaque équipe (nommé à la fin des 5 minutes de réflexion) va expliquer à l'enseignant les règles créées. L'enseignant réexplique ensuite à tous les règles élaborées qui doivent être respectées par les deux équipes. L'équipe qui ne respecte pas les règles choisies doit rendre le ballon à l'équipe adverse.

**Phase 2 :** Avant le début de cette phase, pendant 5 minutes et dans chaque équipe, pour leurs règles créées en phase 1, les enfants y ajoutent des **sanctions spécifiques en cas de non-respect de ces règles**. Si les enfants ont des difficultés, utilisez l'annexe 2 pour les guider. A la fin des 5 minutes, le capitaine de chaque équipe va expliquer à l'enseignant les sanctions choisies. L'enseignant réexplique ensuite les sanctions aux deux équipes. Elles seront appliquées en cas de non-respect des règles créées en phase 1.

### VARIABLES

- Pour simplifier : demander à chaque équipe de ne choisir qu'une règle et qu'une sanction.

## DÉBAT

### QUESTIONS

- 1 Pendant le jeu, quelles étaient les règles de base et les règles que vous avez créées ? Quelles étaient les conséquences lorsqu'elles n'étaient pas respectées ?
- 2 Est-ce qu'il est important de connaître et respecter les règles de la classe ? Pourquoi ?
- 3 Il existe plusieurs types de sanctions. Lesquels ? Donnez des exemples de sanctions en classe.
- 4 D'après vous, quelle est l'importance des sanctions envers les élèves en cas de non-respect des règles de la classe ? Comment pouvez-vous accepter une sanction ?

### BILAN



- 1 Dans le jeu, il y avait différentes règles : ne pas passer la balle vers l'avant, ne pas avoir de contacts avec les joueurs adverses, etc. Lorsque vous ne respectiez pas les règles, vous pouviez être sanctionnés de différentes façons : avoir un carton jaune, perdre un point, rendre le ballon à l'équipe adverse, etc.
- 2 Oui. Les règles de la classe sont importantes car elles permettent de créer une relation de confiance entre les élèves et l'enseignant. A l'école, il faut respecter les règles de l'enseignant car il est le responsable de votre apprentissage. Respecter les règles peut vous permettre de continuer vos études, avoir de bonnes relations avec les autres, et donc favoriser votre réussite scolaire. Connaître et respecter ces règles en classes peut vous aider à comprendre et respecter les règles de la société plus tard.
- 3 Dans le jeu, l'équipe entière a parfois été sanctionnée car certains joueurs n'avaient pas respecté les règles (ex : carton jaune, -1 pt pour toute l'équipe, etc.). C'est une sanction collective. A l'école c'est la même chose, il peut arriver que toute la classe soit punie car certains élèves n'ont pas été attentifs et ont discuté entre eux. A d'autres moments du jeu, seul le joueur qui a eu un comportement irrespectueux a été sanctionné (ex : faire deux tours de terrain). Ceci est une sanction individuelle. Par exemple, en classe, seul l'élève qui a triché perd des points et non tout le groupe.
- 4 Lorsqu'on ne respecte pas une règle, on doit être sanctionné. Les sanctions sont présentes pour éviter de reproduire des mauvais comportements, mais elles sont aussi là pour vous protéger et protéger les autres. Grace à elles, vous pouvez prendre conscience de la gravité de ce que vous avez fait. Vous devez accepter d'être sanctionné, mais pour cela, l'enseignant doit vous expliquer la raison de la sanction, qui doit être juste.

### MESSAGES CLÉS

- Lorsque je suis à l'école, je dois respecter les règles de vie, les consignes et l'autorité de l'enseignant, afin de favoriser un climat de classe positif et favorable aux apprentissages de chacun.
- Lorsque je ne respecte pas les règles, l'enseignant peut me sanctionner pour que je prenne conscience de la gravité de ce que j'ai fait, mais cette sanction doit être adaptée et proportionnelle à ce que j'ai fait et à ses conséquences.



Annexe 1 (Jeu Avec Thème) - Voici quelques idées de règles qui peuvent être appliquées et que vous pouvez proposer aux enfants s'ils rencontrent des difficultés à définir eux-mêmes ces règles pendant la **phase 1**. L'enseignant est libre d'inventer de nouvelles règles s'il le souhaite.

Règles
Avant de marquer un point, il faut que tous les joueurs aient reçu le ballon au moins une fois.
Lorsque je fais une passe à un coéquipier, je dois dire son prénom à haute voix.
Que ce soit notre équipe ou l'équipe adverse qui marque, nous devons applaudir l'équipe qui a marqué.
Il est interdit de jouer au pied, ni vers l'avant, ni vers l'arrière.
Il est obligatoire de respecter ses coéquipiers et ses adversaires (pas d'insultes, moqueries, etc.).
Lorsqu'un joueur tombe par terre, le joueur le plus proche (qu'il soit de notre équipe ou de l'équipe adverse) doit aller l'aider à se relever.



Annexe 2 (Jeu Avec Thème) - Voici quelques idées de sanctions qui peuvent être appliquées et que vous pouvez proposer aux enfants s'ils rencontrent des difficultés à définir eux-mêmes ces sanctions pendant la **phase 2**. L'enseignant est libre d'inventer de nouvelles sanctions s'il le souhaite.

<b>Sanctions en cas de non-respect des règles de la phase 1</b>
Un carton jaune pour l'équipe.*
Le joueur fautif reste immobile pendant 15 secondes qu'il compte à haute voix.
L'équipe perd 1 point sur son score.
Le joueur fautif se déplace à cloche-pied pendant 45 secondes qu'il compte à haute voix.
Toute l'équipe joue avec un bras dans le dos pendant 1 minute.
Le joueur fautif doit faire 2 tours de terrain avant de reprendre le jeu.

\*A la fin de la partie, l'équipe ayant récolté le moins de cartons jaunes se verra attribuer un bonus de 2 points supplémentaires sur le score final.



### KIT REUSSITE SCOLAIRE

*Cette fiche vient en complément de 6 séances de Playdagogie et défend la nécessité de créer à l'école les conditions favorables entre enfants et enseignants dans le but de favoriser la réussite scolaire et donc le maintien des enfants à l'école. Nous proposons des pistes de solutions afin de répondre à cet objectif ambitieux.*

#### Contexte

Le kit « Réussite scolaire », composé de cette fiche et de 6 séances de Playdagogie, a été développé dans le cadre de la phase 2 du projet « Education pour tous : Accès et Maintien à l'Ecole des enfants burundais grâce à la Playdagogie » (AMEP). L'objectif de ce projet est de contribuer à la réalisation de l'objectif d'éducation primaire pour tous au Burundi.

Ces nouveaux contenus pédagogiques se veulent complémentaires du précédent kit élaboré en phase 1 du projet. Ce dernier, nommé « kit Inclusion sociale », a mis l'accent sur la problématique de la déscolarisation, en identifiant les publics les plus impactés, mais aussi ses causes. Des séances de Playdagogie proposent ainsi de réfléchir aux difficultés d'accès et de maintien à l'école pour les jeunes filles, les enfants en situation de précarité et les enfants en situation de handicap. L'objectif de ce kit était donc de lutter contre l'exclusion des plus vulnérables de l'école en s'attaquant aux préjugés et aux discriminations dont ils sont trop souvent victimes.

Ce nouveau kit, dans la continuité du premier, a pour ambition de lutter contre la déscolarisation en créant les conditions favorables à la réussite scolaire pour permettre le maintien du plus grand nombre d'enfants à l'école. Pour ce faire, il nous semble important de nous questionner sur la relation que chaque élève entretient avec son enseignant, ses collègues, mais aussi avec lui-même. Nous essayons au travers de ces 6 séances de mettre les enfants en réflexion sur cette triple relation, et de faire émerger chez l'élève des attitudes plus inclusives et coopératives, afin de créer un climat scolaire positif. Pour comprendre la problématique de la déscolarisation et pour plus d'informations (chiffres clés au Burundi, définitions), veuillez-vous référer à la fiche thématique « Déscolarisation » du kit Inclusion Sociale.

#### 3 axes de réflexion

##### Axe 1 : Permettre à chaque élève de mieux se connaître

**Problématique :** A l'école, l'enfant/l'élève est confronté à des obstacles divers (difficultés en Mathématiques, conflit avec un autre élève, absence de l'école pour aider ses parents au champ, etc.) qui peuvent le mettre en situation d'échec.

Face à ces obstacles et échecs, un enfant peut ne pas réagir, se laisser aller, jusqu'à l'abandon. En effet, il n'est pas toujours aisé pour un élève de trouver les ressources, la motivation, l'énergie pour résoudre un conflit avec un collègue, pour accepter des moqueries de ses camarades, pour s'améliorer dans une matière où il est en difficulté, ... Ces diverses situations peuvent amener l'enfant à éprouver des émotions comme la colère, la tristesse, la peur. Comprendre, accepter, gérer ces émotions s'apprend pour permettre à chacun de vivre avec et réagir de façon appropriée. Un enfant apprend des savoirs à l'école mais apprend également à se découvrir, à se connaître. Un enfant peut prendre confiance en lui, peut s'estimer s'il a la conviction d'avoir des qualités, d'être bon dans certaines activités, mais aussi s'il perçoit ses lacunes, ses faiblesses et cherche à s'améliorer, à progresser. Pour respecter les autres, son environnement, il doit d'abord se respecter lui-même, accepter ce qu'il est, défendre ses propres idées et convictions.

##### Enjeux :

- Etre capable de gérer ses émotions pour affronter et dépasser les obstacles et difficultés rencontrés à l'école. La persévérance, même face à l'échec, est gage de réussite et d'apprentissage.
- Apprendre à connaître ses points forts et ses points faibles afin de mieux s'organiser et de progresser à l'école.

## Axe 2 : Favoriser l'entraide et le respect entre tous les élèves

**Problématique :** Trop d'élèves de par leur situation socio-économique, leur sexe, ou encore une déficience n'accèdent pas à l'école ou en sortent trop rapidement. L'école ne donne pas suffisamment la chance à chacun de réussir car elle crée trop souvent un climat compétitif et élitiste, excluant les élèves ne répondant pas à certains critères.

Les comportements irrespectueux entre élèves (moqueries par exemple) sont malheureusement très fréquents à l'école. Ils émanent de préjugés, de fausses représentations que les enfants peuvent avoir, mais aussi tout simplement par simple jalousie. En effet, la notion de compétition entre élèves est très présente à l'école (obtenir les meilleurs résultats scolaires, être meilleur que l'autre). Cet esprit très individualiste où la notion de groupe, d'entraide est reléguée au second plan, ne peut que favoriser l'exclusion des plus faibles, des plus vulnérables. La solidarité entre élèves n'est pas suffisamment mise en avant, défendue. Il est important de faire prendre conscience à un enfant qui s'en sort bien à l'école qu'il a tout à gagner à soutenir, aider ses camarades à progresser. Il aura la reconnaissance de ses pairs, il sera fier de lui, mais aura aussi appris à transmettre son savoir, son savoir-faire.

### Enjeux :

- Apprendre à se respecter entre élèves, à accepter les différences de chacun pour créer un climat de classe positif et accueillant.
- Prendre conscience que l'entraide et la coopération entre camarades facilitent le bien-être de tous et donc la réussite de chacun. Nous sommes des partenaires, et non des adversaires, des concurrents.

## Axe 3 : Valoriser les relations de confiance entre l'enseignant et ses élèves

**Problématique :** A l'école, les élèves ne sont pas toujours traités équitablement par leur enseignant et ne sont pas toujours suffisamment accompagnés et soutenus par leur entourage familial. Les élèves savent qu'ils peuvent être sanctionnés lorsqu'ils ne respectent pas les règles, mais les punitions infligées ne sont pas toujours proportionnelles à ce qui a été commis.

Le rôle d'un enseignant est de favoriser la réussite de tous et de permettre à chaque enfant d'acquérir de nouveaux savoirs. Mais face à de grands groupes et toutes les contraintes que l'on connaît, il est parfois très difficile de remplir ces objectifs. L'autorité de l'enseignant peut parfois être mise à mal face à des élèves perturbateurs. Même si le respect des règles, de l'autorité de l'enseignant est primordial, il nous semble tout aussi important pour l'enseignant de créer les conditions de confiance et de respect mutuel entre l'enseignant et les élèves. Il peut s'avérer plus simple de s'appuyer, se focaliser sur les élèves de bon niveau, qui sont motivés, et de ne pas prendre ou avoir le temps d'accompagner les élèves plus en difficultés. En effet, certains élèves bénéficient parfois d'un traitement de faveur de la part de l'enseignant (ont plus le droit à la parole que d'autres élèves, sont moins souvent sanctionnés ou ont de plus petites punitions, etc.). Cependant, nous défendons le droit de chaque enfant, quel qu'il soit, à être accompagné et soutenu dans son éducation, sans différence de traitement. Le droit pour chacun de s'exprimer, de progresser mais aussi de se tromper doit être selon nous au cœur même de la méthode pédagogique de tout enseignant.

De plus, les élèves ne sont pas toujours accompagnés par leur entourage en dehors de l'école (aide aux devoirs, suivi des résultats, etc.). Un élève qui n'est pas suffisamment soutenu, motivé par son enseignant et son entourage aura plus facilement tendance à ne pas faire les efforts suffisants pour chercher à progresser, à réussir.

### Enjeux :

- Faire prendre conscience aux enfants qu'ils ont les mêmes droits de s'exprimer, le droit à l'erreur, le droit d'être respecté, mais qu'ils ont aussi des devoirs en respectant les règles, l'autorité de l'enseignant.
- Comprendre que l'on peut être sanctionné à l'école en cas de non-respect d'une règle, mais que cette sanction doit être comprise, adaptée et proportionnelle à ce qui a été fait.

Nom	Axe	Objectif	Messages clés	APS	Nombre de séances d'APS préconisé
<b>Domptons les émotions</b>	Permettre à chaque élève de mieux se connaître	Comprendre que face aux difficultés et obstacles que nous rencontrons au quotidien et à l'école, il faut apprendre à gérer les émotions que je ressens.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si je sais bien gérer mes émotions et que je trouve en moi et dans mon entourage les ressources suffisantes, je serais capable de résister aux défis scolaires.</li> <li>- Face à tout obstacle, je me dois de chercher à le dépasser, à le surpasser sans jamais abandonner.</li> <li>- Je dois fournir beaucoup d'efforts, être persévérant pour toujours améliorer mes résultats scolaires et progresser.</li> </ul>	<b>Course d'esquive</b>	<b>1</b>
<b>Twese hamwe, ntakitunanira</b>	Favoriser l'entraide et le respect entre tous les élèves	Comprendre qu'à l'école, la collaboration entre les élèves permet de surmonter les difficultés et de progresser.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A l'école, les enfants peuvent s'entraider dans le but de partager leurs savoirs.</li> <li>- La collaboration entre les enfants permet de relever le niveau des savoirs de chacun.</li> <li>- Chacun a quelque chose à apporter à l'autre, quel que soit son niveau.</li> </ul>	<b>Course de relais</b>	<b>1</b>
<b>Ma voix compte</b>	Valoriser les relations de confiance entre l'enseignant et ses élèves	Comprendre que chaque enfant doit être traité équitablement par l'enseignant et que l'entourage en dehors de l'école peut et doit jouer un rôle dans la réussite scolaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque enfant a le droit à un traitement juste et équitable de la part de l'enseignant.</li> <li>- Ma participation, mes efforts et mon investissement en classe doivent être valorisés, quel que soit mon niveau, pour que je sois en situation de réussite. Chaque enfant a le droit de s'exprimer et de se tromper, mais a une part de responsabilité dans sa réussite ou son échec à l'école.</li> <li>- En dehors de l'école, chaque enfant doit être accompagné et soutenu par sa famille, son entourage, pour pouvoir réussir à l'école.</li> </ul>	<b>Handball</b>	<b>1</b>
<b>Kumenya Ico Uri</b>	Permettre à chaque élève de mieux se connaître	Comprendre que la connaissance de soi permet de mieux s'organiser et de progresser à l'école.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour m'améliorer, je dois m'appuyer sur mes points forts et chercher à travailler, à progresser sur mes points faibles.</li> <li>- Pour progresser et avoir de meilleures notes à l'école, je dois comprendre l'origine de mes points faibles et chercher à me fixer des objectifs ambitieux mais atteignables.</li> </ul>	<b>Parcours multisports</b>	<b>2</b>
<b>Twubahane mubudasa bwacu</b>	Favoriser l'entraide et le respect entre tous les élèves	Comprendre qu'avoir un comportement respectueux envers ses camarades favorise le maintien et la réussite à l'école.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour être respecté, je dois d'abord respecter autrui, peu importe ses différences.</li> <li>- L'école est un lieu de rencontre, de partage et d'apprentissage où chaque enfant, malgré ses différences, doit trouver sa place.</li> <li>- Le respect mutuel en classe est un élément essentiel pour une bonne ambiance de classe et l'entente entre les élèves.</li> </ul>	<b>Ultimate Frisbee</b>	<b>2</b>
<b>Akamaro k'amategeko y'ishure</b>	Valoriser les relations de confiance entre l'enseignant et ses élèves	Comprendre qu'à l'école, on peut être sanctionné lorsqu'on ne respecte pas une règle mais que cette sanction doit être proportionnelle à ce que j'ai fait.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lorsque je suis à l'école, je dois respecter les règles de vie, les consignes et l'autorité de l'enseignant, afin de favoriser un climat de classe positif et favorable aux apprentissages de chacun.</li> <li>- Lorsque je ne respecte pas les règles, l'enseignant peut me sanctionner pour que je prenne conscience de la gravité de ce que j'ai fait, mais cette sanction doit être adaptée et proportionnelle à ce que j'ai fait et à ses conséquences.</li> </ul>	<b>Rugby</b>	<b>2</b>